

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KALASAN

CORRELATION BETWEEN ONLINE GAME ON SMARTPHONE ADDICTION WITH LEARNING MOTIVATION OF 2nd GRADE STUDENTS OF 1 KALASAN SENIOR HIGH SCHOOL

Oleh: jimmi dwi cahya, psikologi pendidikan dan bimbingan, bimbingan dan konseling universitas negeri yogyakarta, jimmi.dwi@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kalasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan teknik analisis korelasi. Sampel penelitian berjumlah 135 siswa, menggunakan teknik *kuota sampling*. Pengumpulan data menggunakan skala *game online* pada *smartphone* dan motivasi belajar. Uji validitas menggunakan validitas logis melalui *expert judgment* dan validitas uji empiris. Uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpa Cronbach's*. Uji normalitas data menunjukkan kedua variabel memiliki distribusi normal, yaitu pada variabel kecanduan *game online* pada *smartphone* nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ dan pada variabel motivasi belajar nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Untuk uji linearitas menunjukkan kedua variabel linear, yaitu dengan nilai signifikansi $0,614 > 0,05$. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *Product Moment*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan, terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kalasan, dengan nilai koefisien korelasi sebesar $-0,483$

Kata kunci: *kecanduan game online pad smartphone, motivasi belajar*

Abstract

The study aim to find out the relationship between online game on smartphone addiction with learning motivation of 2nd grade students of 1 Kalasan senior high school. The study uses a quantitative research approach with correlation analysis techniques. The sample of study consisted of 135 students, using simple random sampling technique. The data collection uses a scale of online game on smartphone addiction and learning motivation. The validity test uses logical validity through expert judgment and the validity of empirical tests. The reability test use Alpha Cronbach's technique. The data normality test shows that both variable have a normal distribution with the variable online game on smartphone addiction significance value $0.200 > 0.05$ and the learning motivation significance value $0.200 > 0.05$. for linearity test shows both linear variable with significance value $0.614 > 0.05$. the data analysis technique use product moment correlation analysis techniques. The study shows there is a significant negative correlation between online game on smartphone addiction with learning motivation of 2nd grade students of 1 Kalasan senior high school, with a correlation coefficient of -0.483 .

Keyword: *game online on smartphone addiction, learning motivation*

ENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat kini membawa perubahan pada kehidupan

masyarakat. Perkembangan teknologi ini juga menawarkan kemudahan dan kesenangan dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi

ditandai dengan adanya internet saat ini. Internet membuat segala akses dalam kehidupan manusia semakin mudah. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi dengan internet saat ini adalah permainan internet yang lebih sering kita sebut dengan *game online*. *Game online* sendiri merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan koneksi internet. *Game* ini juga bisa dimainkan dengan banyak orang dan dapat bermain bersama dengan orang yang saling jauh keberadaannya.

Semakin pesatnya perkembangan *game online* kini tidak hanya populer melalui *Personal Computer* (PC). Kini perusahaan *game* banyak menawarkan *game* yang dapat dimainkan pada *smartphone* sehingga lebih memudahkan para *gamers*. *Smartphone* sendiri kini sudah seperti kebutuhan di mana tiap kalangan masyarakat telah memilikinya dan juga *smartphone* juga barang yang mudah dibawa karena desainnya yang kecil. Dengan ini *gamers* dapat memainkan *game online* secara bebas karena penggunaan yang mudah melalui *smartphone* yang dapat di bawa kemanapun.

Hasilnya dengan kemudahan itu *gamers* dapat memainkan *game online* di mana saja dan kapan saja. Karena *game online* di *smartphone* memudahkan akses para *gamers* untuk bermain *game*. Para *gamers* dapat memainkannya di tempat umum sekalipun bahkan di tempat kerja maupun sekolahan. Tidak jarang akan terlihat *gamers* yang akan bermain di tempat umum sekalipun dengan menggunakan *smartphone* karena aksesnya mudah dan *smartphone* yang praktis dapat dibawa kemana saja. Waktu yang

dapat ditawarkan *game* ini juga tidak terbatas *gamers* dapat mengaksesnya dalam 24 jam dalam sehari.

Popularitas *game online* yang semakin meningkat pada kenyataannya juga diikuti dengan munculnya dampak negatif. Menurut Anderson (2009), semakin tinggi budaya internet pada masyarakat di sebuah negara, maka negara tersebut akan menjadi tempat yang “subur” bagi pertumbuhan kasus-kasus kecanduan. Menurut Orleans & Laney (dalam Griffiths, M, D., Mark N.O.D., Darren Chappell. 2004: Vol 7: 4), kasus kecanduan ini muncul karena semakin poplarnya *game online*. Kecanduan ini sendiri tidak hanya dialami oleh orang dewasa tentu juga para *gamers* remaja, dan dampaknya terbukti menyumbang sejumlah dampak yang dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Para pemain *game online* ini mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan mengorbankan waktu berkumpul dengan keluarga.

Permainan *game online* yang mengasyikan ini dapat membuat seseorang lupa akan waktu. Dampaknya bagi *gamers* khususnya pelajar disini akan lupa pada kegiatan utamanya yaitu belajar. *Gamers* akan mengorbankan waktunya untuk bermain *game* yang membuatnya kecanduan akan *game online* dan melupakan belajar. Dari kasus tersebut, maka apabila dibiarkan berlarut-larut akan mengganggu perkembangan remaja yang disini juga merupakan siswa yang dampaknya akan

berpengaruh di sekolah. Kecanduan *game online* ini yang berpengaruh langsung pada kegiatan belajar berhubungan dengan motivasi belajar siswa nantinya di mana siswa akan menghabiskan banyak waktunya dari pada belajar.

Banyak siswa lebih memilih untuk bermain *game online* sehingga terjadi kasus seperti malas belajar dan membolos sekolah yang dampaknya buruk untuk kegiatan belajar siswa. Ada kasus juga terjadi di mana siswa melakukan tindakan membohongi orang tua agar memiliki uang lebih untuk bermain *game online*. Dalam penelitiannya Angela (2013: 540) menyebutkan anak kecanduan *game* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas – tugas sekolah. Siswa yang terlalu berlebihan bermain *game online* juga lupa waktu hingga lupa makan dan istirahat yang menyebabkan kasus siswa mengalami sakit akibat *game online*.

Belajar sendiri merupakan kegiatan utama dari pelajar. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk mendapatkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut, kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui belajar, manusia akan mengalami proses dari tidak tahu menjadi tahu. Dalam proses belajar diperlukan motivasi. Motivasi sendiri menurut Sardiman. A. M (2011:74) adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai penggerak dari dalam diri subyek untuk melakukan aktifitas

– aktifitas tertentu untuk mencapai sebuah tujuan.

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar, karena dalam belajar jika seseorang tidak memiliki motivasi maka tidak akan melakukan kegiatan belajar. Motivasi sendiri seperti sebuah pendorong atau penggerak dalam kehidupan manusia, sehingga jika siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar maka yang terjadi siswa tidak akan melakukan kegiatan belajar. Motivasi ini dapat timbul dan menghilang karena beberapa hal. Seperti motivasi belajar pada siswa itu dapat timbul dikarenakan tujuan siswa untuk menjadi siswa yang pintar dan siswa yang baik. Namun motivasi belajar juga dapat menghilang di saat siswa menghadapi hal – hal tertentu seperti sakit, sedang memiliki masalah, kecanduan *game online*, dll.

Dengan siswa yang terus–menerus memainkan *game online* pada *smartphonenya* motivasi belajar siswa dapat perlahan menurun dikarenakan kecanduan *game online*. Intensitas bermain *game* pada siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan meningkat sehingga akan mengurangi motivasi siswa dalam belajar. Menurut Price (2011: 48) kecanduan ditandai dengan berlebihan atau tidak terkontrol, keasyikan, dorongan atau perilaku mengenai penggunaan komputer dan layanan internet salah satunya bermain *game*. Siswa yang bermain *game online* berlebihan akan menjadi kecanduan. Berbagai dampak dan akibat yang dapat timbul dalam kecanduan game ini, diantaranya adalah siswa yang akan cenderung mengalami penurunan motivasi belajar sehingga hasil

belajar atau prestasinya ikut menurun. Pikiran siswa yang kecanduan *game online* akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya. Siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan menjadikan *game* sebagai keharusan bukan lagi sebuah hiburan semata. Siswa akan cenderung memiliki pola perilaku mendahulukan permainan *game online* yang dirasa keharusan itu di bandingkan dengan belajar. Dengan menghilangnya tujuan dari siswa dalam belajar tentu saja akan mengurangi motivasi belajar pada diri siswa.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan dengan guru bimbingan dan konseling (BK) di SMA N 1 Kalasan pada 13 maret 2018 bahwa beberapa siswa sering berangkat terlambat dan tidur di kelas saat jam pelajaran dikarenakan siswa tidur terlalu larut yang diakibatkan karena siswa memainkan *game online* pada *smartphone* hingga tengah malam. Ada beberapa siswa membolos karena takut untuk berangkat karena lupa mengerjakan tugas sekolah yang dikareakan siswa terlalu asik bermain *game online* pada *smartphone* saat dirumah sehingga tidak mengerjakan tugas sekolahnya. Siswa juga terlihat tidak bersemangat saat pelajaran tengah berlangsung beberapa siswa memainkan *game online* di *smartphonennya*

Hasil wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran pada 13 maret 2018 mengatakan siswa terlihat tidak bersemangat saat pelajaran dilihat dari kurangnya fokus dan respon yang kurang ke pelajaran dan beberapa siswa curi – curi kesempatan untuk bermain *game online* pada

smartphonennya yang itu dapat menyebabkan siswa ketinggalan pelajaran dan tidak mengerti mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru di kelas. Beberapa siswa terlamabat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru ada juga beberapa siswa yang tidak berangkat sekolah atau membolos pelajaran tertentu. Beberapa siswa yang di duga mengalami kecanduan *game online* pada *smartphone* juga menunjukkan nilai yang kurang optimal dalam pelajaran dan juga kurangnya respon pada saat pelajaran tengah berlangsung.

Hasil wawancara yang dilakukan pada siswa pada 14 maret 2018 banyak yang mengaku kecanduan *game online* yang mengakibatkan bermain game hingga larut malam dan tidak belajar saat di rumah. Beberapa siswa mengerjakan tugas di keesokan harinya di sekolah karena lupa mengerjakan saat di rumah. Beberapa siswa juga berbohong kepada orang tua untuk mendapatkan uang yang digunakan untuk membeli kuota internet yang mana digunakan untuk bermain *game online* pada *smartphonennya*.

Hasil observasi yang dilakukan pada 14 maret 2018 saat pelajaran beberapa siswa juga terlihat bermain *game online* pada *smartphone* secara sembunyi – sembunyi saat pelajaran dan banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Saat dilakukan observasi saat jam istirahat lebih banyak lagi siswa yang memainkan *game online* di dalam kelas, area luar kelas dan juga kantin. Dari dampak negatif yang ada dari *game online* yang dapat memberikan efek bagi siswa seperti, siswa malas

belajar dan enggan melakukan aktifitas – aktifitas yang berhubungan dengan sekolah. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* pada *Smartphone* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 1 Kalasan**”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan teknik analisis korelasi, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa SMA N 1 Kalasan

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Kalasan pada bulan Januari 2019.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang ada di SMA N 1 Kalasan.

Penentuan sampel yang digunakan peneliti ini yakni berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael. Peneliti menggunakan taraf kesalahan 5% dengan populasi sebanyak 222 sehingga populasi yang mendekati yaitu 220 yang dianggap mewakilinya. Peneliti meghendaki jumlah sampel dengan tingkat kesalahan 5% dari jumlah populasi yang tersedia yaitu 135 siswa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesinoer. Bentuk angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disediakan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang atau tanda checklist (Ridwan, 2007: 25-27). Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data-data *numerical* yang kemudian diolah dengan metode statistik yang kemudian akan dideskripsikan dengan menguraikan kesimpulan berdasarkan hasil perolehan angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini berupa variabel kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa kelas XI SMA.

Pengujian Instrumen

Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah validitas isi (*Content Validity*) melalui *expert judgement* dan realibilitas

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2016:2017). Data yang telah

terkumpul kemudian diolah dengan menggunakan analisis statistik dengan bantuan :

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah salah satu syarat suatu uji prasyarat analisis, di mana sebelum dilakukan uji-t data harus berdistribusi normal. Sedangkan untuk melakukan uji normalitas data dilakukan dengan uji Satu Sampel Komolgorov-Smirnov (*One Sampel Komolgorov-Smirnov*) dengan taraf signifikan 0,5% atau 0,05 dengan bantuan program *SPSS For Windows*. Apabila dalam pengujian nilai sig > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Asumsi bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat merupakan hubungan yang linier harus diadakan uji linieritas untuk memenuhi kebenaran. Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel bebas dan variabel terikat terdapat linieritas atau tidak. Kaidah yang digunakan apabila *p* lebih besar dari 0,05 maka hubungan antara keduanya adalah linier dan sebaliknya apabila *p* lebih kecil dari 0,05 maka hubungan antara kedua variabel tidak linier. Perhitungan dilakukan dengan bantuan *SPSS For Windows*.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis bertujuan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuhkan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu : ada hubungan negatif antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Kalasan. Teknik yang digunakan adalah statistik *product*

moment. Hal tersebut seperti yang di ungkapkan oleh Hadi 2004 : 410) yang menyatakan bahwa untuk menguji hubungan variabel X dan variabel Y dapat digunakan dengan teknik korelasi *product moment*. Analisi dilakukan dengan bantuan *SPSS for Windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

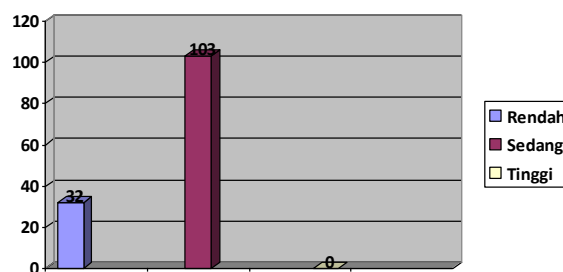
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis korelasi yaitu penelitian untuk mencari hubungan antar variabel kecanduan *game online* pada *smartphone* dan variabel motivasi belajar. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil analisis skala yang telah diisi oleh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kalasan.

a. Deskripsi Data Kecanduan Game Online pada Smartphone

Pada penyajian hasil penelitian ini dipaparkan hasil berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah peneliti lakukan. Skala yang digunakan ada skala dengan nilai skor 1 sampai dengan 4, jumlah total pertanyaan sebanyak 29 item.

Tabel 1. Distribusi frekuensi kategorisasi kecanduan game online pada smartphone

Variabel	Jumlah	%	
kecanduan <i>game online</i> pada <i>smartphone</i>	Tinggi $87 \leq X$	0	0
	Sedang $58 \leq X < 87$	103	76.3%
	Rendah $X < 58$	32	23.7%
Jumlah	135	100%	



Gambar 1. Distribusi frekuensi kategorisasi kecanduan game online pada smartphone

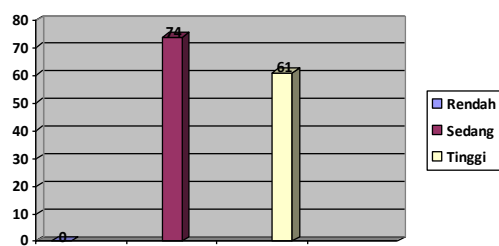
Berdasarkan tabel kategorisasi variabel kecanduan *game online* pada *smartphone* secara keseluruhan dapat diketahui bahwa siswa SMA N 1 Kalasan yang menjadi sampel penelitian pada variabel kecanduan *game online* pada *smartphone* terdapat pada kategori tinggi sebanyak 0 siswa (0%), kategori sedang sebanyak 103 siswa (76.3%) dan pada kategori rendah sebanyak 32 siswa (23.7%). Sehingga dapat diperoleh sebagian besar siswa SMA N 1 Kalasan pada variabel kecanduan *game online* pada *smartphone* berada pada kategori sedang.

b. Deskripsi Data Motivasi Belajar

Pada penyajian hasil penelitian ini dipaparkan hasil berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah peneliti lakukan. Skala yang digunakan ada skala dengan nilai skor 1 sampai dengan 4, jumlah total pertanyaan sebanyak 31 item.

Tabel 2. Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi belajar

Variabel		Jumlah	%
motivasi belajar	Tinggi $93 \leq X$	61	45.2 %
	Sedang $62 \leq X < 93$	74	54.8 %
	Rendah $X < 62$	0	0%
Jumlah		135	100%



Gambar 2. Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi belajar

Berdasarkan tabel kategorisasi variabel kecanduan motivasi belajar secara keseluruhan dapat diketahui bahwa siswa SMA N 1 Kalasan yang menjadi sampel penelitian pada variabel motivasi belajar terdapat pada kategori tinggi sebanyak 61 siswa (45.2%), kategori sedang sebanyak 74 siswa (54.8%) dan pada kategori rendah sebanyak 0 siswa (0%). Sehingga dapat diperoleh sebagian besar siswa SMA N 1 Kalasan pada variabel motivasi belajar berada pada kategori sedang.

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat digunakan sebagai penentu terhadap analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis. Penelitian ini terdapat dua macam uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas, ini diujikan sebelum melakukan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui penyebaran data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Data yang diuji adalah total skor yang diperoleh pada masing-masing variabel. Kriteria pengujian normalitas adalah jika nilai signifikan (p) lebih besar dari taraf signifikansi (α), maka sebaran data pada variabel tersebut berdistribusi

normal. Hasil perhitungan uji normalitas pada masing-masing variabel menggunakan bantuan computer program software SPSS for Windows sebagai berikut:

a. Uji Normalitas pada Variabel Kecanduan *Game Online* pada *Smartphone*

Hasil perhitungan menggunakan SPSS menunjukkan nilai signifikan (*p*) sebesar 0,200 sedangkan taraf signifikan 0,05 (α) sebesar. Skor tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan (*p*) dari taraf signifikan (α). Dengan demikian dapat diketahui bahwa sebaran data pada variabel kecanduan *game online* pada *smartphone* berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas pada Variabel Motivasi Belajar

Hasil perhitungan menggunakan SPSS menunjukkan nilai signifikan (*p*) sebesar 0,200 sedangkan taraf signifikan sebesar 0,05 (α). Skor tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan (*p*) dari taraf signifikan (α). Dengan demikian dapat diketahui bahwa sebaran data pada variabel kecanduan *game online* pada *smartphone* berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat linear atau tidak. Rumus uji statistik F digunakan untuk menguji linearitas hubungan dengan bantuan computer program *software SPSS for windows*. Kriteria pengujian linearitas adalah jika harga nilai signifikan (*p*) lebih besar dari taraf signifikansi (α), maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linear. Hasil perhitungan

menunjukkan bahwa harga F hitung sebesar 0,907 dan nilai signifikan (*p*) sebesar 0,614 oleh karena itu nilai signifikan (*p*) lebih besar dari taraf signifikan (α) sebesar 0,05, maka dengan demikian dapat diketahui bahwa antara variabel bebas dengan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukam dengan menggunakan Analisis Korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Hasil perhitungan dari analisis korelasi *Product Moment* menggunakan bantuan computer program *software SPSS for Windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Correlations	
		Kecanduan	Motivasi
Kecanduan	Pearson Correlation	1	-.483**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	135	135
Motivasi	Pearson Correlation	-.483**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	135	135

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil pengujian hipotesis diatas menunjukkan bahwa nilai *r* yaitu -0,483. Dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu $0,00 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* dapat diketahui bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar serta hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Hasil analisis hipotesis menunjukkan bahwa nilai antara variabel kecanduan *game online* pada

smartphone dengan korelasi belajar diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar -0.483 dengan signifikansi (p) sebesar $0,00$ ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi tersebut, besarnya koefisien tersebut bernilai negatif. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Kalasan. Korelasi negatif berarti korelasi antar variabel yang berjalan secara arah yang bertentangan, berlawanan, atau sebaliknya. Korelasi negatif dapat terjadi jika antara dua variabel atau lebih berjalan berlawanan yang berarti jika variabel X mengalami peningkatan maka variabel Y mengalami penurunan yang berkebalikan dengan variabel X. Nilai signifikansi dibawah $0,05$ pada penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar adalah hubungan yang signifikan.

Data menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada *smartphone* dan juga motivasi belajar yang dialami oleh siswa kelas XI SMA N 1 Kalasan dalam taraf sedang dan juga memiliki korelasi negatif yang signifikan. Siswa yang mengalami kecanduan *game online* pada *smartphone* tentunya akan meluangkan banyak waktunya untuk bermain *game online* pada *smartphone* dari pada melakukan kegiatan lain seperti yang diungkapkan Chen dan Chang (Griffits, 2010:318) menyebutkan salah satu kriteria tingkah laku kecanduan yaitu kompulsif, merupakan dorongan atau tekanan dalam diri untuk melakukan hal secara terus – menerus.

Siswa yang memainkan *game online* secara terus menerus akan mengakibatkan penurunan dalam motivasi belajar karna siswa akan lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain *game online*. Selain kompulsif kecanduan ditandai juga dengan toleransi yang ada pada diri siswa, toleransi merupakan sikap menerima keadaan diri dalam melakukan sesuatu. Siswa yang toleransinya kurang akan cenderung memainkan *game online* lebih lama. Kecanduan *game online* pada *smartphone* juga membawa dampak buruk sebagai mana yang diungkapkan Chen dan Chang dalam Griffits (2010: 318) menyatakan bahwa kecanduan game online mengakibatkan gangguan pada kesehatan dikarenakan seringnya lupa dalam beristirahat.

Dengan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti pada data yang ada menyatakan bahwa ada hubungan yang negatif signifikan pada kedua variabel. Hubungan negatif menunjukkan bahwa jika kecanduan *game online* pada *smartphone* meningkat maka motivasi belajar akan turun atau pun sebaliknya jika siswa yang dapat mengontrol diri dan juga mampu mengatur waktunya maka dia dapat berhasil dalam belajarnya dan juga tetap menikmati waktu senggangnya dengan bermain *game online* pada *smartphonanya* tanpa mengganggu kegiatan belajarnya. Motivasi belajar dapat dipengaruhi secara eksternal dan internal sebagaimana dalam penelitian Daniel dan Frida (2016: 112) bahwa pola asuh orang tua mendukung terhadap minat belajar anak. Artinya pola asuh yang baik dari orang tua dapat memberikan dukungan serta

motivasi pada anak agar dapat mengerjakan tugas sekolahnya yaitu belajar dengan baik. Motivasi belajar secara eksternal dapat dipengaruhi oleh lingkungan siswa di mana orang tua membawa peran penting sebagai orang terdekat dari siswa sedangkan secara internal minat belajar dan keinginan dari dalam diri siswa mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai “hubungan antara kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Kalasan” dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antar kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 kalasan. Hal ini dapat dilihat dari koefisiensi korelasi kecanduan *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar yaitu sebesar -0.483 dengan signifikansi 0,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jika semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada *smartphone* maka semakin rendah tingkat motivasi belajarnya atau sebaliknya.

Saran

a. Bagi Siswa

1. Siswa diharapkan mampu untuk membagi waktu antara belajar dan juga bermain *game online* pada *smartphone*.
2. Siswa diharapkan memaksimalkan perhatian saat proses pembelajaran berlangsung dan

tidak melakukan kegiatan lain seperti bermain *game online* pada *smartphone*.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling (BK)

1. Guru BK mengidentifikasi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan melakukan bimbingan maupun konseling secara individual maupun kelompok pada siswa agar tetap dapat mempertahankan motivasinya.
2. Mengawasi dan memberikan pengarahan serta sanksi pada siswa yang melakukan pelanggaran memainkan *game online* pada *smartphone* pada jam pelajaran.

c. Bagi Orang tua

Memberikan pengawasan pada anak saat dirumah. Agar siswa dapat belajar dan tidak bermain *game online* pada *smartphone* secara berlebihan

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya berminat terhadap penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* pada *smartphone* diharap mampu memperdalam dan mempertajam hasil penelitian, sehingga hal tersebut bisa dieksplorasi lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, N. (2009). *US 20th in broadband penetration, trails S. Korea, Estonia*. ARS. Diakses pada tanggal 3 Januari 2018 dari <http://arstechnica.com/tech-policy/2009/06/us-20th-in-broadband-penetration-trailss-korea-estonia>.

- Angela (2013). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iir*. E-Journal Ilmu Komunikasi, Vol I, No 2, (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/upload/2013/07/jurnal.pdf>), diakses 18 mei 2018.
- Daniel & Frida, Ade. (2016). Pola asuh orang tua dan minat belajar anak usia 16-18 tahu. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. Volume I. Nomor 1.
- Griffiths, Mark. (2010). Adolescent video game addiction: issues for the classroom. *Journal of Education*. (310-322)
- Griffiths, M, D., Mark N.O.D., Darren Chappell. 2004. Demographic Factor and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology and Behavior* Vol 7. No 4.)
- Price, H.O. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotion, motivations and actions*. New York: Nova Science Publisher, Inc.
- Ridwan. (2007). *Skala pengukuran variabel – variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta. PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed model)*. Bandung. Alfabeta.